

Käytössä on errata 2.5 säännöt alla luetelluilla poikkeuksilla.

(RAW = Rules as written)

MAAGISET MATERIAALIT

=====

Käytössä värillinen jade (melee):

- Valkoinen jade: +2 dmg, +1 diff vs. knockdown/stun
- Vihreä jade: +1 dmg, varastaa 1m kohteelta ja siirtää sen käyttäjälle.
- Punainen jade: +3 dmg
- Musta jade: +1 dmg, +2 def
- Sininen jade: +1 dmg, +2 rate
- Keltainen jade: Ei yleisesti saatavilla, sillä sitä syntyy vain vahingossa. Artefaktit, jotka on tehty keltaisesta jadesta eivät yleensä vaadi juurikaan Essence committia (tai ollenkaan).

Värillinen jade (ranged):

- Valkoinen jade: +2 dmg, +1 rate
- Vihreä jade: +1 dmg, varastaa 1m kohteelta ja siirtää sen käyttäjälle.
- Punainen jade: +3 dmg
- Musta jade: +1 dmg, +100 range archery (+20 thrown)
- Sininen jade: +1 dmg, +2 rate
- Keltainen jade: Ei yleisesti saatavilla, sillä sitä syntyy vain vahingossa. Artefaktit, jotka on tehty keltaisesta jadesta eivät yleensä vaadi juurikaan Essence committia (tai ollenkaan).

Melee aseet:

Orichalcum: +2 Accuracy, +1 Defense, +1 Rate

Moonsilver: +2 Accuracy, +2 Defense

Starmetal: +1 Accuracy, +3 Damage

Soulsteel: +2 Accuracy, +1 Damage, imee damagen verran moteja kohteelta

Ranged aseet:

Orichalcum: +2 Accuracy, +1 Rate, +50 range (+10 thrown)

Moonsilver: +2 Accuracy, +100 range (+20 thrown)

Starmetal: +1 Accuracy, +2 Damage

Soulsteel: +2 Accuracy, +1 Damage, imee damagen verran moteja kohteelta

Armorit:

Orichalcum: +2 lethal/bashing soaks, +2 lethal/bashing hardness

Moonsilver: Ei mobility penaltyä, muuttaa muotoa kantajan mukana

Jade: Ei fatigue penaltyä, vähentää environmental damageja kahdella.

Starmetal: Vähentää post-soak damage yhdellä

Soulsteel: +2 lethal/bashing soaks, +2 lethal/bashing hardness

HOUSERULETETUT ARTEFAKTIT

=====

Great Daiklave: Overwhelming 3 ainoastaan 4:n sijaan.

FLURRYT

=====

Aseiden ratet ainoastaan rajoittavat flurryjä. Yhdellä aseella voi siis hyökätä ei-maagisella flurryllä raten verran yhdessä actionissa. Kahdella aseella voi hyökätä molemmilla ratensa verran. Toisella aseella hyökätessä tulee luonnollisesti -1 offhand penaltyä. Eli aivan kuten RAW. Maagiset flurryt toimivat seuraavilla periaatteilla:

- Perus extra action charm antaa hyökätä Permanent Essence+1 verran, mutta kuitenkin max raten verran per ase, tai vaihtoehtoisesti kerran täydellä noppapoolilla kaikkien 3 metrin säteellä, ilman raterajoitetta. Muuten kuten RAW.
- Se yhden wp:n maksava charmi antaa hyökätä Dex+1 verran, mutta kuitenkin max raten verran per ase. Lisäksi voi hyökätä yhden ylimääräisen hyökkäyksen primääriaseella. Eli max rate+1 primäärillä ja max rate sekundäärillä. Muuten kuten RAW.
- Se edellistä charmia parantava charmi antaa vielä yhden ylimääräisen hyökkäyksen primääriaseella ja lisäksi yhden ylimääräisen hyökkäyksen sekundääriaseella, mikäli sellainen on käytössä. Eli max rate+2 primäärillä ja max rate+1 sekundäärillä. Muuten kuten RAW.
- Edelliset säännöt pätevät käytännössä suoraan Solar ja Abyssal tyyppisiin exaltteihin. Muilla exalteilla pitää ehkä tarkistaa noita sääntöjä, mikäli niiden extra action charmeissa on erilainen toimintaperiaate kuin solareiden vastaavissa. Yleinen periaate olisi varmaan, että raten ylitys vaatii willpowerin käyttöä.

STUNTTAAMINEN

=====

Muiden hahmojen stuntaamista saa auttaa, jos kyseisen hahmon pelaaja on liian laiska. Mikäli kuvailee toisen pelaajan sijasta stuntin saa omalle hahmolleen yhden moten per stuntin taso. (Eli stuntaillaan perkele!)

HEALTH LEVELIT

=====

Koska RAW systeemi on erittäin kuolettava, jokaisella hahmolla on enemmän health leveleitä. Jokainen piste staminaa antaa yhteen "kategoriaan" yhden ylimääräisen health levelin seuraavasti:

- STA 1 --> +1x -0 health level
- STA 2 --> +1x -0 health level, +1x -1 health level
- STA 3 --> +1x -0, +1x -1, +1x -2
- STA 4 --> +1x -0, +1x -1, +1x -2, +1x -4
- STA 5 --> +1x -0, +1x -1, +1x -2, +1x -4, +1 incapacitated
- STA 6 --> +2x -0, +1x -1, +1x -2, +1x -4, +1 incap
- STA 7 --> +2x -0, +2x -1, +1x -2, +1x -4, +1 incap
- JNE.

Jokainen Ox-body Charm antaa normaalin efektin lisäksi yhden virtuaalisen STA pisteen verran health leveleihin. Muuten health levelit ja vauriot käsitellään kuten kirjassa. Nämä säännöt pätevät

vain exaltteihin ja jumaliin ja heroic tyyppeihin, sekä muihinkin jänniin olentoihin. Normaalit kuolevaiset ovat yhtä hauraita kuin ennenkin.

PERFECT DEFENSET

=====

Missään perfect defense charmissa ei ole sitä omituista haittapuolta. Haittapuoli on se, että sen käyttäminen maksaa yhden willpowerin enemmän kuin normaalisti.

HAHMON LUONTI

=====

Käytetään hahmon luonnissa Scroll of Erratan sääntöjä solarin tapauksessa. Myös muut exaltit käyttävät mahdollisimman pitkälle samaa sääntösettiä, paitsi Dragon-bloodedit menevät RAW säännöillä. Muutamia poikkeuksia:

Lunarit saavat 8/6/4 palloa atributteja ja lisäksi yhden pallon favored tai caste attributeen.

Lunarit saavat 25 abilitypalloa ja aivan kuten solarit, voivat nostaa pallot viiteen ilman bonus pisteitä.

Lunarit saavat vain yhden vapaasti valittavan favored abilityn (Survivalin lisäksi) (meritillä saa lisää)

Minmaxaamisen rajoittamiseksi seuraavat rajoitukset pätevät hahmoa luodessa:

Vain yksi attribute saa olla arvoltaan yksi (tai nolla) pallo(a).

Vain kaksi abilityä saa olla viidessä pallossa ja niistä toisen täytyy olla favored (paitsi lunareilla ei tarvitse olla favored).

Siderealien hahmonluonnista pelaajien ei tarvitse välittää. Eikä varmaan alchemicalienkaan, ellei joku halua sellaista tehdä.

Eli hahmon luonti lyhyesti:

- Jaa 8/6/4 palloa eri attribuuttiryhmiin (fyysiset, sosiaaliset, mentaaliset)
- Valitse 5 favored abilityä caste abilityiden lisäksi
- Jaa 28 abilitypalleroa. 10 pitää olla caste tai favored abilityissä.
- Jaa 4 speciality palloa abilityihisi
- 7 Background palleroa (maksimissaan 3 yhteen ilman bonuspisteitä)
- 5 Virtue palleroa
- Merkkää Willpower viiteen. (Ei riipu enää virtueista)
- Valitse 10 charmia joiden vaatimukset hahmo täyttää (ei tarvitse valita favored tai caste abilityjen charmeja)
- Käytä 18 bonus pointtia
- Meritit/Flawit

Bonus point hinnat:

Attribute 4

Ability 2

Favored Ability 1

Background 1 (2 if raising above 3)

Specialty 1 (2dots/1point if favored ability)

Virtue 1

Willpower 1

Essence 7

Charms 4
Favored/Caste Charm 3

ANIMA EFFECTIT

=====

(Lienee sanomattakin selvää, että kun käyttää animaefektejä, siihen liittyy voimakas visuaalinen efekti, paitsi Changing Moonin ja Night/Day/Scourge tapauksessa)

Dawn/Dusk/Slayer:

Käyttämällä 5m voi vaikuttaa pelottavalta ja mahtavalta scenen ajan. Efekti automaattisesti voimassa kun on käyttänyt 11+ motea Peripheral Essenceä. Viholliset saa -1 external penaltyn hyökkäämiseen. Tämä on unnatural Emotion Effect ja sen voi jättää huomiotta loppuscenen ajaksi maksamalla 5 willpoweria. Lisäksi näiden kastien anima hidastaa ja estää hyökkäyksiä nostaen DV arvoja Essence/2 verran.

Zenith:

Koskettamalla kuollutta ruumista ja käyttämällä 1m sen voi polttaa ja lähettää sielun Taivaaseen, mikä estää ruumiin zombiutumisen ja alemman sielun muuttumisen hungry ghostiksi. Käyttämällä 10m voi kirkastaa animansa pyhäksi Voittamattoman Auringon tuleksi ja valaista Essence x 10 metrin alueen ympärillään scenen ajaksi (tai kunnes sammuttaa tulen, jonka voi tehdä mikäli ei ole käyttänyt 11+ peripheral essenceä). Animien ollessa päällä saa automaattisesti yhden onnistumisen kaikkiin sosiaalisiin hyökkäyksiin, kaikista post-soak vauriosta vähentyy yksi vaurio ja lisäksi minimidamage kasvaa yhdellä Pimeyden Olentoja vastaan. Kun zenithin anima on 11+ vaiheessa, anima kirkastuu automaattisesti pyhäksi tuleksi. Näiden lisäksi zenith kastilainen voi koska vain (riippumatta animan "vaiheesta") käyttää 5m ja heittää Essencen verran noppia vähentääkseen onnistumisten verran post soak damagesta mitä olisi saamassa.

Midnight:

Animoi kuolleen ruumiin misc (spd 5, -0) actionina koskettamalla ja käyttämällä 5m. Zombie herää välittömästi. Kun on käyttänyt 11+ peripheral essenceä, range kasvaa 10:n metriin ja actionista tulee reflexive. Lisäksi 11+ animassa yksi satunnainen kuollut ruumis 10m säteellä muuttuu zombiksi ilmaiseksi ja automaattisesti (tämän voi estää). Nämä animan animoidut zombit ovat kontrollissa, mutta mädäntyvät ja ottavat 1A dmg per päivä, kunnes tuhoutuvat. Midnight voi myös koska vain käyttää misc actionin (spd 3, -1) sekä 5m ja osoittaa/katsoa pistävästi kuolevaista/kummitusta 10m säteellä ja se ottaa Essence unsoakable aggravated damagea (leveliä ei diceä) (unblockable, undodgeable) Midnight voi myös käyttää 10m ja luoda varjoja jotka jotka antavat yhden automaattisen onnistumisen sosiaalisiin hyökkäyksiin Pimeyden Olentoja vastaan tai kaksi automaattista onnistumista pelkoon liittyvissä sosiaalisissa hyökkäyksissä muita kuin Pimeyden Olentoja vastaan, sekä vähentävät yhden post-soak vaurion per hyökkäys. 11+ animassa varjot syntyvät automaattisesti. Lisäksi voi käyttää koska vaan 5m ja heittää Essencen verran noppia vähentääkseen onnistumisten verran post soak damagesta mitä olisi saamassa.

Malefactor:

Kerran päivässä voi uhrata älyllisen olennon Cecelynelle. Tämä maksaa

1m ja pitää heittää CHA+Performance diff 7 - uhrin essence. Jos onnistuu, tulee 100 metriä/onnistuminen säteinen epäpyhä alue, missä rukoukset Yozeille ovat diff -2 ja demonien summonointi myös diff -2, mutta demonien sitominen diff +2 ja kaikkien Holy -keyword charmien käyttö alueella maksaa +2m. Epäpyhä alue kestää kunnes se pyhitetään vastakkaisella heitolla joka kestää 1d/onnistuminen, diff sama kuin Malefactorin uhrausheiton onnistumiset. Voi käyttää 10m ja alkaa hohtaa epäpyhää vihreää valoa (kirkas kuin keskipäivä, Essence x 10 metriä halkaisija) joka antaa yhden automaattisen onnistumisen kaikkiin sosiaalisiin hyökkäyksiin ja vähentää yhden post-soak damagen sekä lisäksi minimivaurio pyhiä olentoja vastaan (eli kaikki jumalat, solarit, kaikki exaltit jotka osaavat yhdenkin Holy charmin) kasvaa yhdellä. 11+ animassa anima kirkastuu automaattisesti epäpyhäksi valoksi. Lisäksi voi käyttää koska vaan 5m ja heittää Essencen verran noppia vähentääkseen onnistumisten verran post soak damagesta mitä olisi saamassa.

Twilight/Daybreak/Defiler:

Käyttämällä 5m saa vähentää sorcery/necromancy spellcastingin hintaa Essence x 2 motea (minimissään puoleen hintaan alkuperäisestä) ja -1 willpoweria. 11+ moten animassa saa automaattisesti spellcasting hinta-alennuksen.

Käyttämällä 5m anima auttaa asioiden rakentamisessa/luomisessa, siten, että permanent essence lasketaan yhden suuremmaksi ja kaikki craft, lore ja occult abilityt lasketaan yhden suuremmiksi kuin niiden oikea arvo on. Näin voi siis rakentaa hienompia esineitä aikaisemmin. Tämäkin efekti on automaattisesti voimassa 11+ animassa.

Käyttämällä 5m saa Essence automaattista onnistumista INT+Occult heittoihin, joilla tunnistetaan charmeja tai analysoidaan niitä Essence näöllä ja kaikkii PER+Awareness heittoihin joilla huomataan maagisia efektejä. Saa myös +3 MDV vs illuusiota. 11+ animassa nämäkin ovat automaattisesti voimassa.

Full Moon (Lunar caste):

Käyttämällä 5m tuplaa liikkumanopeuden ja hyppimisetäisyydet ja tuplaa STR arvon feat of strengtheihin scenen ajaksi. Nämä Efektit stackaavat muiden vastaavien efektien kanssa, mutta lisäys lasketaan vain perusarvoista. Ei siis tuplata jo modifioituja arvoja. Full Moonit ovat pelottavia joten kaikki häntä vastaan hyökkäävät saavat -1 external penaltyn. Tämän unnatural mental influencen voi negatoida päivän ajaksi käyttämällä 2wp. 11+ animassa nämä kaikki efektit ovat automaattisesti voimassa.

Changing Moon (Lunar caste):

Käyttämällä 5m voi tekeytyä keneksi tahansa henkilöksi jonka tuntee. Tämä illuusio on täydellinen, eli kattaa kaikki aistit. Lisäksi saa auran joka auttaa muita luottamaan Lunariin. Tämä antaa Essence ylimääräistä noppaa heittoihin jossa "luottavaisuudesta" on hyötyä. Efekti kestää scenen. Jos anima aktivoituu, illuusiovaleasu häviää, mutta anima peittää Changing Moonin ulkonäön. Ulkonäkö peittyy millä tahansa anima-aktivoitumisen tasolla. Ollessaan valeasussa Changing Moonilla on myös +1 Dodge MDV. 11+ animassa efektit ovat automaattisesti voimassa (paitsi valeasu).

WILLPOWERIN PALAUTUMINEN

=====

Hahmojen willpower palautuu levon jälkeen heittämällä primary virtuaaliconvictionin sijaan.

HOUSERULATTUJA CHARMEJA:

=====

Raveng Mouth of (Ability): 5m+1wp, (Ability 4), Essence 3, Reflexive, Combo-ok, Overdrive, Native, 1 scene, Req: Any (Ability) Excellency
Gain an overdrive pool of 5m. Regain 1m to overdrive pool for every level of damage inflicted on sentient beings. Motes are gained at the end of each action (i.e. After the end of a flurry).

Irresistible Silver Spirit: Kesto aika on Essence x 2 actionia, eikä tickiä.

CRAFT SKILLIT:

=====

Sekundääristen craft abilityiden ostaminen maksaa vain 1exp x rating ja ensimmäinen pallo sekundääristä craftia maksaa 1exp. Sekundäärisellä tarkoitetaan tässä tapauksessa mitä tahansa craft abilityä jos on jo jotain toista craft abilityä vähintään yhden dotin enemmän. Eli jos on craft (fire) 3 ja haluaa nostaa craft (air) nolasta 3:n dottiin se maksaa: 1exp (ensimmäinen pallo), 1exp (toinen pallo), 2exp (kolmas pallo). Tämän jälkeen craft (air) nostaminen maksaisi normaalin verran koska ei ole olemassa toista craft abilityä jossa olisi enemmän dotteja.